БРОЙ 3'2000, ГОДИНА 1

CD(690MB) + ЛЕПЕНКИ + НАГРАДИ + КОДОВЕ

КОМПЮТЪРНИ ИГРИ

2.50 лв. списание за новото в света на компютърните игри

the blair Witch project

blair With
Голяма порция страх

STARSHIP TROOPERS
Галактическата стрелба продължава

STUPID INVADERS
Крещи, докато умреш... от смях

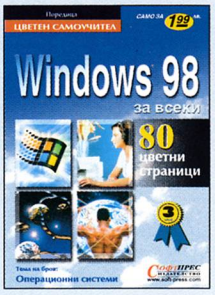
SENSIBLE SOCCER
22-ма миниатюрни ритнитопковци

Открийте света на компютрите

1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

Компютърна грамотност - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

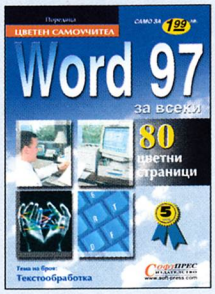
СофтПрес

Windows 98 - цветен самоучител

СофтПрес 80 стр.

Без карта - 1.99 лв.
С карта - 3.99 лв.

Интернет - цветен самоучител



1.99 лв. 80 стр.

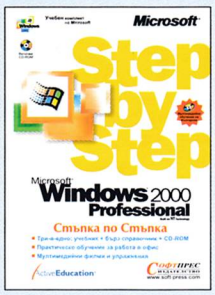
СофтПрес

Word 97 - цветен самоучител

1.99 лв. 80 стр.

СофтПрес

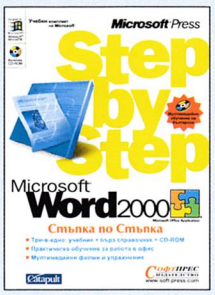
Excel 97 - цветен самоучител



9.50 лв. 336 стр.

Microsoft

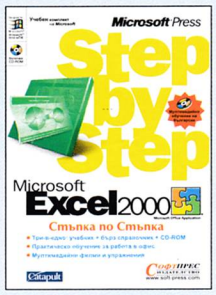
W-ndows 2000 Professional Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 540 стр.

Microsoft

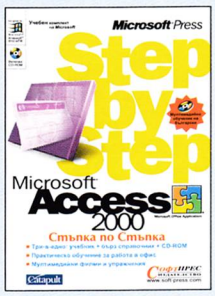
Word 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 520 стр.

Microsoft

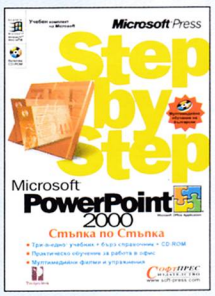
Excel 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 384 стр.

Microsoft

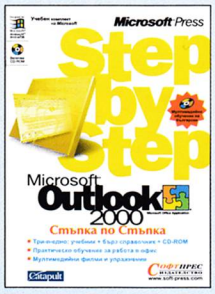
Access 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 432 стр.

Microsoft

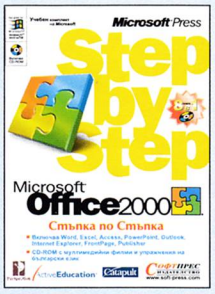
PowerPoint 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 448 стр.

Microsoft

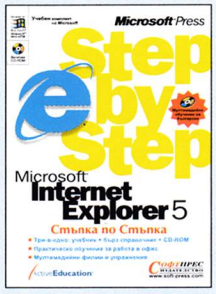
Outlook 2000 Стъпка по Стъпка



15.00 лв. 856 стр.

Microsoft

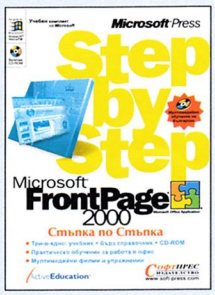
Office 2000 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

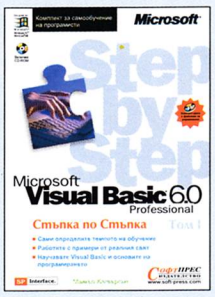
Internet Explorer 5 Стъпка по Стъпка



9.50 лв. 352 стр.

Microsoft

Front Page 2000 Стъпка по Стъпка



24.99 лв. 672 стр.

Microsoft

Visual Basic 6.0 Стъпка по Стъпка

За контакти:

София
ул."Искърско шосе" 19
тел./факс: 02 / 973 15 06
e-mail: iliev@soft-press.com

Пловдив
бул."Руски" 139, стая 104
тел.: 032 / 62 75 62: факс: 032 / 62 27 47
e-mail: plovdiv@soft-press.com

Бургас
пл."Тройката" 4
тел.: 056 / 80 02 31; факс: 056 / 80 31 39
e-mail: burgas@soft-press.com

Стара Загора
ул."Цар Симеон Велики" 117
тел.: 042 / 60 27 75
e-mail: stzagora@soft-press.com

Варна
бул."Левски", бл. 9, ап. 11
тел./факс: 052 / 30 42 69
e-mail: varna@soft-press.com

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

КЛАСАЦИЯ

СЪДЪРЖАНИЕ

Съдържание и класация 3
Новини 4-6
Ретро
Sensible Soccer 7
Нови Игри
Blair Witch Volume 1&2.....8-11
Starship Troopers 12,13
Stupid Invaders 14,15

Лепенки и Томбола 16
Кодове (Cheats) 17,18

Демо игри
BikeFlyter
BlairWitch Volume 1
BlairWitch Volume 2
BlasterBall
Gem Master
Gunlok
Pig Pen

realMYST
Resurrection
Space Rocks
Speedway
Starship Troopers
Stupid Invaders
Track Meet
Tux Racer

Видео филми
Call To Power 2
Fifa 2001
Pool Of Radiance
Red Alert 2

Resurrection
Rome Caeser's Will
Soldier Of Fortune

Cheats & Patches

Цели игри
Absolute Terror
Aliens
Andor Planetoid Escape
Cubik's Rube
Deatmatch Tetris
Galactic Conquest
Geert's Backgammon
Mind Rover
Trixoid

Необходими програми
DirectX 7.0a
QuickTime 4
Winamp 2.65 U2
Windows Media Player 7
WinRar 2.71

Walkthrough - Deus Ex

Desktop Themes

Screenshots

	Игра	Издател
1	Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Gathering of Developers
2	Blair Witch Volume 2: The Legend Of Coffin Rock	Gathering of Developers
3	Crime Cities	EON Digital Entertainment
4	Delta Force: Land Warrior	NovaLogic
5	Dirt Track Racing Sprint Cars	Ratbag
6	Escape From Monkey Island	LucasArts
7	Hitman: Codename 47	Eidos
8	Metal Gear Solid	Microsoft
9	NHL 2001	EA Sports
10	No One Lives Forever	Fox

Panzer General III - Scorched Earth	SSL
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom
Rune	Gathering of Developers
Starship Troopers	Hasbro Interactive
Star Trek: Starfleet Command II	Interplay
Star Trek Voyager: Elite Force	RavenSoft
Stupid Invaders	UbiSoft
SuperBike 2001	EA Sports
Virtual Pool 3	Interplay
Age of Empires II: The Conquerors Expansion	Interplay

Baldur's Gate II достигна 4 милиона долара

Според сметките на PC Data, Baldur's Gate II е направила 4 милиона долара между 17 и 30 септември.
Това прави BGII най-продаваното заглавие за PC на Interplay. За момента поредицата Baldur's Gate е пожънала 20 милиона долара от общите продажби на дребно.
Baldur's Gate II е продължението на възторжено приветстваната Baldur's Gate, при която действието се развива в забравените царства на подземия и дракони.
Така също на път от разработчика Bioware е и Neverwinter Nights - 3D интерпретация на вселената, позволяваща на хората да създават свои собствени приключения и да ги пускат в Интернет.

Studio 3 потвърждават завръщането на The Last Ninja

The Last Ninja е в процес на разработка от Silent Bomber creators, Studio 3.
Въпреки че са оскъдни подробностите около завръщането на класическата екшън игра от 80-те години, със сигурност новината ще въодушеви сърцата и умовете на много геймъри по целия свят.
Първоначално играта беше разработена от System 3 и беше една от най-трудните и най-вбесяващи игри, които някога сме играли. Ние все още я обичаме и ще ви предоставим повече подробности веднага, щом ние самите ги получим.

Ще вземат ли EA Lords of the Ring?

EA и New Line Cinema финализират сделка за авторските права на играта по трилогията The Lord of the Rings.
Сделката на стойност 10 милиона долара касае един от най-скъпите досега лицензи за игри и ще покрива всички конзоли, PC и онлайн игри.
Също така EA наскоро обявиха, че са взели правата за произведени игри, базирани на поредицата книги Harry Potter.
Havas Interactive се опитват да запазят правото си на собственост над авторските права на The Lord of the Rings със средства на автора J.R.R. Tolkein.

O.R.B се забавя за следващата година

O.R.B. - 3D стратегията в реално време, създадена от Strategy First, се нуждае от още малко време за разработване, за да се доизгладят проблемите.

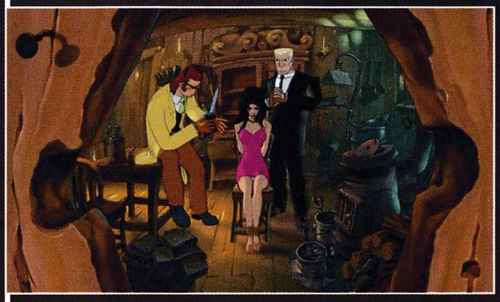
Jamie McNeely, изпълнителен продуцент на играта, каза: "O.R.B. е най-амбициозният проект на Strategy First, предприеман досега. Обхватът на играта е огромен и ще ни отнеме още време, за да довършим някои от важните въпроси, които първоначално леко загърбихме. Вместо да пришпорваме играта за Коледа, забавяме пускането ѝ за първата четвърт на 2001г. Чакането ще си струва!"
Играта изправя силите на две планети едни срещу други, в епична битка за контрол върху огромния астероиден пояс, който кръжи около техните планети. Двете раси са Alyssians - мирни и просветени хора, и Malus - войнствена и авторитарна раса.
Но и двете раси са в неведение за по-мощното чуждоземно присъствие, което ги наблюдава...

Runaway

Разработчик: Pendulo Studios
Издател: Pendulo Studios
Жанр на играта: Adventure
Дата на излизане: 26.12.2000
Изисквания: P-166, 32MB RAM

Компанията Pendulo Studios, безспорно с известност далеч от тази на LucasArts, работи над игра, която има шанс да получи висока оценка от любителите на добрите стари куестове на LucasArts. Във времето когато крупните фирми, работещи в жанра adventure, се натискат да пресъздават новите си творения в чуждата за традициите на жанра тримерност, Pendulo Studios съхранява верността си към двумерната класика - и добре прави. При това възможностите на двумерната графика се използват максимално - чрез разделителна способност 1024*768 (в 16-битов цвят), динамични светлинни ефекти с реалистични сенки, всякакви панорамни и широкоекранни изгледи, и не на последно място, изключително качествена работа на художниците.

Сюжетът напомня на многобройните холивудски екшъни, в които простоват младеж без да иска попада в неприятности и докато се измъква от тях, волю-неволю накисва мафиотите. Тук в ролята на такъв младеж се изявява Брайън, ню-йоркски студент, който кой знае защо неочаквано става преследван от същата тази мафия. И той самият не е наясно за причините, но смътно се досеща, че у него има нещо, което е необходимо на лошите момчета. Вместо да се обърне за защита към полицията, както подобава на един порядъчен американец, той се впуска в бяг. И още нещо характерно за съответните екшън филми - в бягството му го съпровожда особа от женски пол с леко поведение.



Като цяло разработчиците не отричат аналогиите с филмовите екшъни - даже напълно съзнателно са пародирали с много от тях, в това число и с Pulp Fiction, който, както е известно, си е достатъчно пародиен. Но и компютърната класика от жанра не е останала без внимание (особено поредицата Monkey Island), така че у любителите ще се зароди допълнително развлечение - да търсят именно такива иронични паралели.

Закъснение на B-17

Датата за пускане е определена за ноември.
Hasbro побързаха да опровергаят онлайн слуховете, че flight симулаторът B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth изостава за 2001. Представител на Hasbro заяви, че периодът за бета тестване на играта е към края си и тя със сигурност ще се появи в Обединеното кралство и останалата част на Европа в края на месец ноември.
B-17 няма да бъде пусната в Съединените щати до 2001.

Salsa Shark издава аудио драма

Salsa Shark Productions ще подпомогнат своята предстояща PC игра Necrophobia: The McCrearry Manor Massacre с аудио драми.
Сериятa започва с Curse of the Red Hand и на всеки няколко седмици ще следват нови епизоди. Всеки епизод ще е с продължителност около 30 минути и ще се предлага за безплатно сваляне в MP3 формат от уеб сайта на Salsa Shark Productions.
Действието се развива двадесет години преди началото на новата игра и следва приключенията на професор Jebodiah Stang, баща на главния герой в играта, частният детектив на New York - Jonny Stang. Всеки аудио епизод съдържа подробности за героите, осигурявайки увлекателна прелюдия към историята.
Stacy Davidson, водещ дизайнер в Necrophobia и продуцент на аудио драмата, заяви: "40-те години бяха златната ера за радио-драмите на ужасите. С тази нова серия от онлайн аудио шоута ние възнамеряваме да върнем уеб сърфистите към онези дни на аудио терор, добавяйки ретро звучене към цялостното усещане на играта Necrophobia."

Grim Fandango се завръща за Всички светии

Grim Fandango влиза отново в онлайн магазина на Lucasarts, точно на време за празника Всички светии (Halloween).
В сърцето на приключението е Manny Calavera, туристически агент от отдела на смъртта (Department of Death). Вашата задача е да подбирате наскоро починали хора от земята на живите, да ги отвеждате във вашия офис и да се опитвате да им продадете най-добрите и подходящи за тях туристически пакети. Продавайки транспортиране към отвъдното от супер класа, Manny може да се отърве от дълговете си, които му тежат още от времето на неговия смъртен живот. За лош късмет на Manny, в отдела на смъртта има корупция, която му подсича крилете, но той е наясно за нейното съществуване и трябва да открие начин да я разкрие. Grim Fandango получи златна награда от Games Domain и беше номинирана за наградата на читателите на Games Domain през 1998.

Kaboom направиха кардинален ход

Kaboom Studios купиха Pivotal Games, подсилвайки позицията си на най-голям европейски разработчик на игри.
Pivotal Games е специализирана в стратегическите игри с бърз екшън, сред които е и хитовата игра от тази година Warzone: 2100 с продадени над 350 000 копия.
Kaboom Studios, които притежават Attention To Detail и Silicon Dreams, заявиха, че Pivotal Games ще предоставят 3D енджини за игри от ново поколение.
Nick Seddon, изпълнителен директор на Kaboom Studios, каза: "Тази придобивка разширява нашия колектив с изключително талантливи създатели на игри, снабдява ни с крайно ценен 3D енджин от ново поколение и ни дава възможност да създаваме нови и усложнени екшън игри. С тази допълнителна "сила" ще бъдем в състояние да изведем реалистичността на обкръжението в игрите на ново ниво. Сделката подобрява нашата позиция като водещ независим разработчик на игри в рамките на Европа."
Pivotal Games, известни по-рано като Pumpkin Studios, в момента разработват екшън игра с работно заглавие Desert Storm: Special Ops, като в главните роли се изявяват екип от четирима войника от специалните сили, действащи зад Иракския фронт по време на войната в Залива.

X-Com: Enforcer отложена

Обезпокоени Hasbro Interactive разкриха, че X-Com: Enforcer изостава за първото тримесечие на 2001г.
Hasbro също така обявиха през миналата седмица, че отделът за игри на компанията е бил недостатъчно производителен и е бил разгледан вариант за продаването му.
X-Com: Enforcer е shooter, базиран на популярната turn-based стратегическа игра. Поредицата има екип от оперативни работници, които преследват и изтребват чуждоземци, нахлуващи на планетата Земя.

Call To Power 2

Разработчик: Activision
Издател: Activision
Жанр на играта: TBS
Дата на излизане: 14.11.2000
Изисквания: P-200, 32MB RAM

Компанията Activision продължава своята линия Civilization: Call to Power (възходяща, естествено, към знаменитата Civilization на Microprose) и се кани да зарадва през ноември любителите на turn-based стратегиите с излизането на втората серия. Особено революционни промени не се очакват - както се казва, не е необходимо да се поправя това, което работи добре; предстои ви, както и преди, да предвождате един от народите към величие, слава и световно господство в течение на хилядолетна история, от времената на първобитните общества до фантастичните технологии на бъдещето, като строите градове и разни обекти в тях, добивате ресурси и създавате военни и мирни юнити, развивате науката, изменяте политическия строй, воювате, търгувате и се договаряте със съседите.
И все пак, ще има и нови неща, естествено. Например сега държавите ще имат ясно обособени граници. Ще можете спокойно да се доверявате за управлението на отделните градове на техните кметове, без да се отвличате самите вие по построяването на всеки отделен юнит - една много полезна възможност, особено за финалния етап на играта. Стълкновенията между армиите в полетата ще бъдат по-реалистични, а дори ни обещават пресъздаване в хода на играта и на някои реални исторически битки.
Възможностите за дипломация са разширени съвсем очевидно - отношенията ви със съседите няма да се свеждат единствено до размяната на две дузини изисквания и предложения. Сега ще имате възможност не само да поискате изплащането на данъци или да предложите военен или научен съюз, но и, да речем, да внесете инициатива за взаимно съкращаване на въоръженията. Появила се е и възможност не просто да приемете или отхвърлите дадено предявено към вас изискване, но и да му отговорите с насрещно предложение (от типа "ние ви даваме технология, а в замяна вие на нас - злато"). Нещо повече, дори едни и същи по същество отговори могат да се дават с различен тон, което пък, несъмнено, влияе на по-нататъшните отношения.
Усвояването на морските дълбини както и преди си остава важен аспект от вашия научен прогрес. Затова пък са решили да се откажат от колонизирането на космоса - разработчиците явно са сметнали, че не си струва да откъсват играча от картата на света ... Та като стана въпрос за картата - тя отново може да бъде както реална, така и фантастична.
Играта се придружава от по-богат на възможности редактор на сценарии, а има и вече готови сценарии, позволяващи разиграване не на цялата световна история, а на някакъв период от нея - в случая това са походите на Александър Македонски, Втората световна война и епохата на замразяване на ядрените оръжия.

Blizzard забавя Warcraft III

Blizzard обяви, че Warcraft III се отлага за втората половина на 2001. За 3D стратегическата игра в реално време се предвижда да изведе поредицата от дву-измерната ера и да се реализира изцяло в 3D среда. Играчите се борят на страната на Orcs, Humans, Undead или Demons. Отличавайки се със скелетна анимация, магия, инструменти за проектиране на светове и възможности за multiplayer, играта се подготвя да атакува класиците през следващата година.

Timeline

Разработчик: Timeline Comp. Ent.
Издател: Eidos Interactive
Жанр на играта: Adventure
Дата на излизане: 07.11.2000
Изисквания: P-233, 32MB RAM, 3D ускорител

Поредната action/adventure игра от Eidos Interactive е базирана на неотдавна излязлата, но станала вече бестселър книга на Майкъл Крайтън. Завръзката на историята е в XXI век. Тъй като романът е написан сега, когато вече е ясно, че следващият век ще бъде не толкова времето на пионерите, усвояващи космоса, а по-скоро ера на информационните технологии, то затова именно те се изправят пред нас в цялото си величие. Информацията се предава по безжичен път; компютрите достигат молекулярни размери... Между впрочем, всичко това са съвсем реални перспективи. А това, което пък никак не е реално, е създаването в този свят на машина на времето. Честно казано, аз така и не разбрах за действителна машина на времето ли става дума или за система на виртуална реалност, пресъздаваща миналото - но навярно все пак имат предвид действителна, тъй като във виртуалната реалност човек не може да "пропадне" физически.

А той е "пропаднал" - професор Джонсън, специалист по френска история и възглавяващ група от археолози, изчезва по загадъчен начин. От него остава видеокасета, адресирана до вас. След като видите касетата разбирате, че трябва да търсите професора във Франция през XIV век... Общо казано пред нас е поредната гръмогласна смес от технологии на бъдещето със средновековни замъци, рицари и турнири. Все пак високотехнологичните въведения няма да са кой знае колко много, иначе всичко би било твърде просто. Предстоят ви както боеве, така и диалози с различни персонажи, при това с анимация на физиономиите. По всичко изглежда, че няма сами да спасявате професора (както е известно, поединично обикновено спасяваме света), а в компанията поне на един сътрудник.

Codemasters обновиха графика си за пускане в продажба

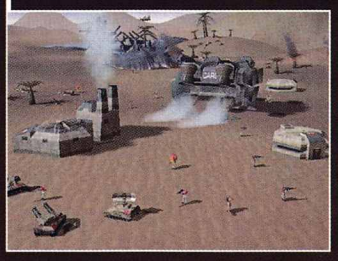
Codemasters - "гнездото" на Colin McRae, обявиха нов график за пускане в продажба на игрите си.
Интересните моменти в списъка са преместването на Severance за февруари следващата година и потвърждението, че Colin McRae 2.0 и Insane ще бъдат по рафтовете преди Коледа.

2000	2001
24 ноември	Февруари
Insane	Severance: Blade of Darkness (PC)
1 декември	
Colin McRae Rally 2.0	Април
World Championship Snooker	Operation Flashpoint (PC)

Z2

Разработчик: Bitmap Brothers
Издател: EON Digital Ent.
Жанр на играта: RTS
Дата на излизане: 10.03.2001
Изисквания: P-II-266, 64MB RAM, 8MB 3D карта

Много от вас вероятно помнят играта Z, видяла бял свят преди 4 години. Нейният жанр може да се охарактеризира като "аркадна стратегия": в Z задачата бе класическа за стратегиите в реално време - да се разгроми врагът и да се завоюва територия - като нямаше нито строителство на сгради, нито управление на ресурси, а само сътворяване на нови юнити и завладяване на знамена, като с всяко от тях ви се пада по къс от бойното поле с всички намиращи се там заводи. Играта се отличаваше с изключителен динамизъм, така че в нея беше по-важно ловко да движите мишката, отколкото да си размърдате мозъка - каквато общо взето е характеристиката на една аркада.
И ето сега компанията Bitmap Brothers се кани да издаде Z2. Естествено вече на съвсем друга основа, осигуряваща тримерност и богатство на светлинните ефекти. Местността, в която се разгръщат бойните действия, сега ще бъде доста по-разнообразна - от изпепелени от слънцето пустини до живописни гори. На всичкото отгоре по тези ландшафти ще притичва местна фауна, присъща за всеки отделен мини свят - представям си как животните славно ще се пържат в хода на бойните действия. Забележимо ще се обогати и асортиментът от юнити - сред тях ще се появят въздушни и водни, а към вече познатите типове роботизирани пехоти ще се добавят техника, специалисти по взривовете и разузнавачи. Общият брой разновидности от юнити ще бъде 30, а на постройките - 20. Както и преди ще можете да простреляте със снайпери водачите на вражеските машини (в това число вече ще влизат и летящите машини, когато са на земята) и да ги превземете със своите войници; но сега арсеналът за борба с противниците е попълнен с нови коварни прийоми, като например заразяването с вируси на компютрите на вражеските заводи, което нарушава производството на продукция, и даже превземането на отделни сгради без превземане на самата територия.
Съществена промяна в сравнение с предишната игра ще бъде възможността да строите собствени сгради на контролираната от вас територия. При това не безплатно, а за пари, които получавате за добиването на минерала Xenonite (на териториите под ваш контрол). Да си призная, не знам доколко тази идея е добра - това нарушава неповторимия колорит на Z, правейки от нея просто една от многобройните real-time стратегии.
В играта отново ще има 30 мисии, но сега кампанията се дели на 6 части - всяка от тях е посветена на завоюването на една планета. Наред с обичайните войници-роботи, в мисиите ще срещате герои, способни както да облекчат, така и да усложнят живота ви - в зависимост от това на коя страна са. Докато в предишната игра изкуственият интелект не се отличаваше с "острота" - тъпотията даже беше нещо като фирмен стил на оловните войници - то сега ни обещават да ги направят забележимо по-умни.
Естествено, играта ще предлага и multiplayer режим - по Интернет или по локална мрежа ще могат да се сражават до 8 играча, като при това, ако не ви достигат живи съперници, част от тях могат да бъдат заменени от компютъра. Предвиждат се множество варианти за multiplayer игра - с ограничение по време, ресурси, юнити и други параметри или цели.



End

22-ма миниатюрни витнитолковци

"Царят на спортовете" - така е известен навсякъде по света футболът. Това е най-популярният спорт - познат от единия край на света, та чак до другия. Надали има страна на тази земя, в която той да не се практикува, хората да не се вълнуват от резултати и класирания, да не подкрепят любимия отбор. Е, може би на Антарктида няма футболно първенство, но кой знае - може в скоро време и на Белия континент да се появи някой "Местен футболен шампионат на ескимосите" :). В последно време футболът успя да пробие дори в САЩ, където обаче е наричан сокър. (Недоумявам защо според тях "футбол" е игра, в която целта на спортистите е да се блъскат дружно като подивели и изстрадали гладни просяци за останките от баничката на недоял я минувач, да тичат като обезумели със странно подобие на топка в ръце или да гонят противника, чието притежание е "подобието" в момента, все едно е измъкнал под носа баничката на блъскащите се просяци!) Той се превърна в една изключително доходоносна индустрия, в която се въртят баснословно количество пари. Милиардите фенове, които всяка събота или неделя ходят по стадионите и подкрепят любимия си отбор, привличат рекламодателите като магнит. Около различните европейски и световни първенства се развихря истинска истерия - залагания, телевизионни предавания, реклами... Въобще популяността на футбола го превръща в потенциална възможност за големи печалби и много фирми се възползват от това. Съвсем естествено и компаниите, производителки на компютърни игри, не изостават в това отношение.

Компютърни игри на тема футбол съществуват от край време. Аз лично помня една такава от 1987 година, в която футболистите на двата отбора представляват големи точки със съответен цвят, а топката - една по-малка от играчите точка. Малко по-късно започнаха да се появяват и футболни симулатори (ако мога да ги наричам така) със сносна графика, различни отбори и първенства. Такава например е играта, правена по лиценз от световното първенство по футбол в Италия през 1990 година. Играчите са нарисувани добре (за времето си), имената на футболистите са както в реалността, отборите също! Добре, ама има един доста интересен проблем - различните начини да се вкара гол се броят на пръсти, вратарите спасяват невероятни положения и един от малкото сигурни варианти да се отбележи гол, е удар по диагонала, чието спасяване явно не се отдава на вратарите. Освен това човек спокойно може да хване един футболист и само с помощта на стрелките така да се развърти, че да мине през целия противников отбор и да вкара гол. Част от тези проблеми (особено този с головете) не намериха решение чак до излизането на EURO 96 на EA Sports, а дори и в последните уж "супер-хипер-ултра-мега-мастер" готини игри от поредицата Fifa не може да се вкара гол с далечен удар. През 1992 година на пазара се появи един футболен симулатор, който предложи доста интересни и алтернативни решения на някои от тези проблеми...

Никому неизвестната дотогава фирма Sensible Software издаде на пазара продукт, който се превърна в може би най-играната футболна компютърна игра! Sensible Soccer предизвика абсолютен фурор сред почитателите на "Царя на спортовете" и направи фирмата известна! Със своите 64 истински отбора от цяла Европа, 48-те национални състава и купищата имена на състезаващите се за отборите футболисти играта подари на компютърните и футболните маниаци незабравими месеци страхотно удоволствие и стотици приятни часове, изминали в печелене на купи и вкарване на голове!

За да се впусне в надпреварата, човек трябва само да избере отбора, с който ще се състезава и желания турнир. Купата на УЕФА, КНК или Купата на европейските шампиони са възможните цели. Всичко това в истинския вариант и с истинските отбори. Съществува и четвърти турнир - Суперлигата, в която са най-силните 20 отбора. Явно от Sensible Software са били гадатели и са познали накъде ще отидат нещата за в бъдеще! С националните отбори пък може да се играе на Европейското първенство в Швеция през 1992 или в квалификациите за любимото на всички българи "Американско лято 1994".

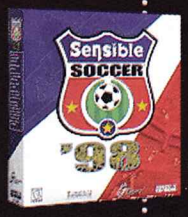
В играта привличат изпипаните докрай подробности. Наличието на никому неизвестни отборчета от Малта и Люксембург (има и български представител - ЦСКА:)), многото видове схеми, в които да играе тимът, жълтите и червените картони и наказанията на футболистите карат геймъра да се вгълби в играта и да си представи, че наистина е на футболния терен. Поддържа се и Sound Blaster, което превръща звука в неделима част от геймането, а музиката мога съвсем спокойно да определя като най-добрата, която някога е излизала от PC Speaker-а на компютъра ми. Това, което куца в Sensible Soccer, е графиката. Футболистите представляват миниатюрни пъргави човечета, тичащи по екрана! Хубавото е, че Пол Инс например си е негър, Просинечки - рус, а Стоичков има черна коса. Това са и трите различни вида на човечетата, иначе разликата между тях е само в цвета на екипите, които, между другото, също съответстват на истинските. Sensible Soccer е поредния пример, че не графиката, а геймплеят прави от играта хит и това са два абсолютно независими елемента.

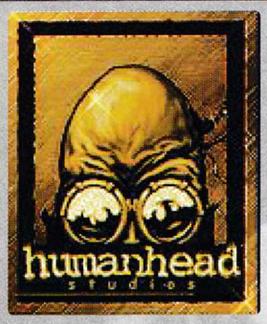
Различното в начина на игра е поведението на футболистите. Геймърът няма възможност да хване един от тях и да "напие" противника, защото спортистът не може да завива с топката и я изпуска. Далечните удари влизат, ако им бъде придаден подходящ фалц, което зависи изцяло от играещия. Аз дори съм вкарвал неведнъж гол от центъра! Удар с глава няма - единствения случай, когато футболистите използват тази (явно ненужна им) част от тялото е при плонжовете. Акробатики като задни ножици и тем подобни също липсват.

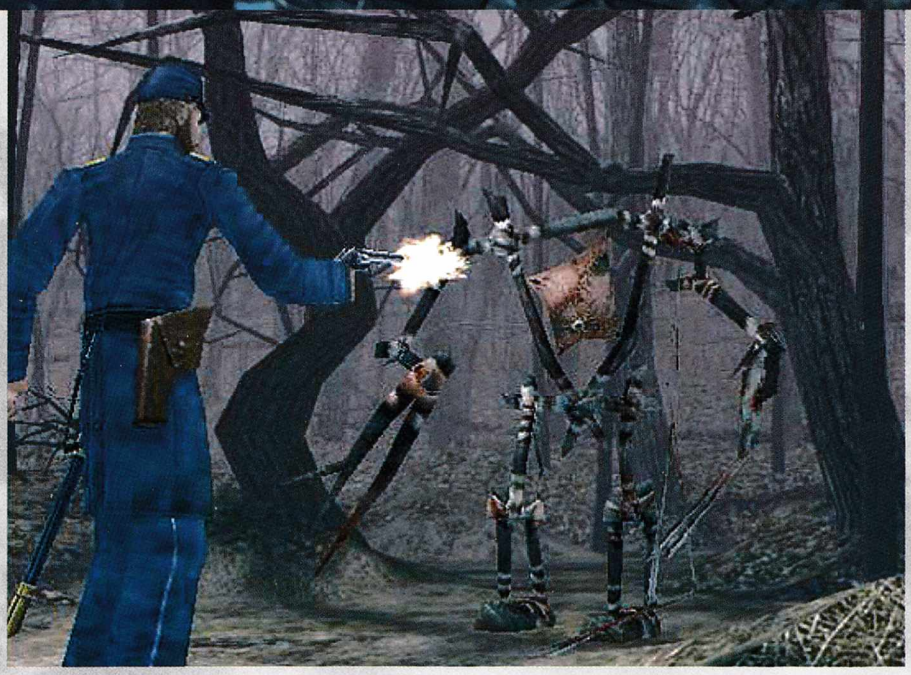
И до днес Sensible Software продължават да издават нови и нови игри от поредицата, но фирмата отдавна загуби позициите си на пазара. Единствено Sensible World of Soccer 94 постигна успехи - при това заслужени, защото предлага изключителен за времето си модел за трансфери между клубовете, както и сума ти първенства (и българското !!!). Режимът за игра "кариера" се предложи за пръв път и геймърът получи възможност да направи отбор по своя преценка, който да развива една година, а на следващата да търси успехи. Другите части се провалиха най-вече поради една причина. Графиката почти не се промени. Не разбирам как между SWS 94 и SWS 98 няма почти нищо ново в графично отношение. Само някакви минимални промени. Вярно Sensible Software са малка фирма и не могат да се мерят с гиганта EA Sports, но поне от уважение можеха да променят малко повече неща.

Ако не сте играли нито една игра от поредицата Sensible Soccer, задължително си намерете някоя от тях. Разлика почти няма с изключение на тази от първата и втората част. Даже спокойно си намерете първото заглавие и вижте какво предлага - няма да бъдете разочаровани дори и днес! Ако пък сте играли, тогава знаете много добре за какво става дума, върнете се за малко към старите времена и станете шампиони на Мексико , например!

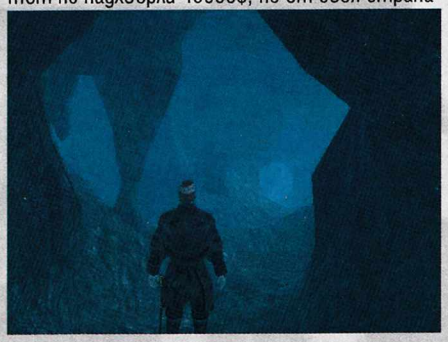
Съседът Сътрудник







9-ти февруари 2000-та година. Часът е 20:45. Излизам втрещен и вцепенен от кино Европа Палас, където току-що се бе състояла българската премиера на филма Blair Witch Project. Държа да отбележа, че обожавам филми на ужасите и съм доста взискателен към тях, защото мисля,че те трябва наистина да ме изплашат и да накарат сърцето ми да затупти като индиански барабан по време на молебен за дъжд:), а не само да погъделичкат леко нервите ми. Много малко филми ме бяха така силно афектирали, както го направи Blairwitch. За мое съжаление в нашата мила и скъпа Родина той не постигна почти никакъв успех - явно ние българите сме достатъчно уплашени от нашата си действителност, че да изпитваме нужда от още малко трепка. За сметка на това по екраните в Европа и САЩ печалбите бяха невероятни. Интересното около този филм е това, че идеята е дошла на трима ентусиасти, които решили да направят хорър филм с любителска камера. Бюджетът не надхвърли 40000$, но от своя страна



печалбите надминаха 130 милиона долара!!! Ако обичате страха и харесвате филми на ужасите, а не сте гледали Balir Witch Project, вземете го на видеокасета - няма да съжалявате. Втора част на филма се снима в момента, но този път бюджетът е многомилионен и според мен Blair witch 2 или ще разтърси света отново, или ще се сгромоляса с главата надолу. Ще видим - дано първият вариант се окаже верен.

В последно време кажи-речи всеки филм, пожънал някакви по-големи успехи, служи за направата на компютърна игра. И тук се забелязва една странна зависимост - колкото по-известен е филмът, толкова по-слаба е играта! Blair Witch Project също не успя да избяга от участта да бъде преправен на компютърна игра, но ако съдим по първата и втората част на Blair witch Trilogy, тук определено тенденцията не е спазена и игрите са просто великолепни!

С никак не леката задача да се направи добра игра по филма се заеха от фирмата Gathering Of Developers (GOD). Те предприеха доста странен подход към Blair Witch Project - взеха решение да направят цяла трилогия, трите части на която не са свързани помежду си. Най-интересното и любопитното обаче е, че от GOD възложиха реализирането на трите части на три различни фирми производителки.

Първата част е поверена на Terminal Reality, нашумяла напоследък благодарение на друг хорър - Nocturne! С разработката на Blair Witch 2 се занимават от сравнително неизвестната фирма Human Head Studios (чието име можем да свържем с RUNE) и след това идва грандиозният финал в Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale на Ritual Entertainment - за тях просто няма какво да говоря, а само ще спомена 3D Action-а SIN!!! Това "разпределение на задачите", макар и доста странно, дава въз-

можност за едно добро сравнение между възможностите на трите фирми и създава предпоставки за нещо като "състезание" между тях. От всичко това можем да спечелим само ние - геймърите! С разпространението на играта се занимават от Take Two Interactive, което също подсказва за големи амбиции. След всички тези слова мисля, че е време да ви запозная със същността на двете излезли досега части на трилогията : Blair Witch Volume 1: Rustin Parr и Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock. И така...

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR

Неспокойни нощи, трепки, страх, ужас... ето такива неща ни обещават от Terminal Reality, ако се заемем с последното им творение! Е, на мен се падна честта да опитам всички тези приятни чувства! Още в началото искам да ви предупредя, че явно една от общите

черти на игрите от трилогията е голямата нужда от свободно място на харда за инсталация. Първата част изисква 160MB за инсталиране и още 200 свободни, за да може да се играе спокойно. Ако това ви се струва нормално, тогава ще ви зарадвам, че за да си инсталирате Blair Witch 2, ще се нуждаете от "само" 800MB. А честито!!! Незнам за какво им е притрябвало толкоз място, ама това е положението. Така и така съм почнал за системните изисквания - мога да заявя съвсем спокойно, че бях удивен от тях за първата част. Авторите съвсем миролюбиво ми предлагаха един "скромен" Pentium 3 с Ривичка, или за препоръчване GeForce и 96 MB RAM, ако искам да имам хардуерно ускорение. В случай,че не съм приритал за по-красива графика, "можел съм да го карам и с 64 RAM и software rendering". Пуснах играта на един Celeron 300 с 64 RAM и нямах абсолютно никакъв проблем да я играя дори с 3D ускорение. Ето на това му викам "кьорфишек"!!! Така че, ако машината ви е от този порядък, спокойно си вземете първа-

та част- проблеми няма да имате. Точно този факт ме учуди изключително много, защото Rustin Parr е правена с енджина на Nocturne, а аз още сънувам кошмари от нейните системни изисквания! След такива "препоръки" и спомените за въпросната Nocturne можех да си извадя един единствен извод - графиката трябва да е невероятна. Когато пуснах играта и отидох да наглася разделителната способност, за малко да падна от стола. Максимумът беше 640x480, а можех дори да пусна на 320 в софтуерен режим. За какво ми е тогава Riva TNT или някой GeForce, като не мога да кача над 640x480!? Наистина се уплаших, но трябва да призная, че щом за-

почнах да играя, изненадата ми стана двойна - това определено е най-красивата графика в режим 640x480, която някога съм виждал. Графично Blair Witch 1 е изпипана великолепно. Гората, сградите, лицата на хората и всички други елементи на графиката се вписват чудесно и създават невероятна атмосфера! Само от ефектите има какво да се желае, но не може всичко да е перфектно все пак, а и този недостатък се вижда единствено, когато стреляте с пистолета, така че не е болка за умиране. И след като малко обърнах реда на статията и първо ви запознах с изискванията и графиката на играта, е време да ви запозная и с основните ѝ характеристики.

Историите на трите части на трилогията не са свързани помежду си, а представляват три отделни случая за разследване и разгадаване. В Blair Witch Volume 1 се налага да разнищите случая " Rustin Parr". Ако толкова се чудите "що е Rustin Parr и има ли туй чудо почва у нас" , то сега аз ще дам отговор на вашите въпроси и дългогодишни страдания :)! Вече споменах,че играта е правена с енджина на Nocturne, но това не е единственото общо нещо между двете игри. Тези от вас, които са играли предишното отроче на Terminal Reality, сигурно си спомнят за съществуването на Spookhouse - агенция, която се занимава с изследване на паранормални явления и свръх-естествени събития (нещо като Досиетата X). Точно тази агенция участва и в сюжета на Blair Witch Volume 1 : Rustin Parr. Действието се развива през 1941 година. Elispeth "Doc" Holiday (не ви ли е познато от някъде това име?) - една от агентките на въпросната агенция, е изпратена в малкото и затънтено градче Бъркитсвил, щата Мериленд, за да разследва доста странен и ужасяващ случай! Там мистериозно са изчезнали седем малки деца, а по-късно са намерени техните трупове. Скоро за убийствата е арестуван Rustin Parr (спете спокойно деца:)), който бръщолеви някакви глупости за вещици и гласове, накарали го да извърши ужасяващи ритуали - едно от децата оставало в ъгъла, за да се "наслаждава" на заколението на другите!!! След тези признания той е осъден и обесен! Задачата ви е да се превъплатите в кожата на Doc Holiday и да откриете дали всъщност съществуват вещици в близката гора и наистина ли Rustin Parr е виновникът за целия ужас, разтърсил спокойното американско градче.

По време на играта ще разпитвате много хора и ще получавате много информация, която няма да ви разкрия, за да запазя изненадата и удоволствието от, меко казано, страхотния (страховит) сюжет, поднесен ни от Terminal Reality.

Превъплътявайки се в Doc Holiday, ще трябва да изследвате няколко (за съжаление не много на брой) места, в които може да ви паднат гащите от страх! Всъщност сценариите в Blair Witch Volume 1 : Rustin Parr са само два, което е и един от малкото недостатъци на играта. "Малко, но от сърце" - са казали хората и не са сбъркали! Това се отнася и в пълна степен за този продукт, защото макар и само два - сценариите ще бъдат запомнени от геймърите за доста време напред... Освен изследване на много страховити и меланхолични участъци, ще трябва да разпитвате хора, да вземате и използвате най-различни предмети и да изтребвате някой и друг дух или вещица.

Атмосферата, която са създали програмистите на Terminal Reality, е нещо велико. Препоръчвам ви да играете късно вечер и задължително на загасени лампи - обещавам ви, че няма да забравите скоро това преживяване. Докато се лутате из къщата на отшелника, например, гонени от духове, направо ще се побъркате и ще светнете лампата в стаята на секундата. Ако не обичате тъмнината, то тази игра твърдо не е за вас, защото мракът е най-характерната част от нея. През

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 300MHZ
64/96 MB RAM
350MB HDD - Rustin Parr
1GB HDD - Coffin Rock
8 MB 3D VIDEO

почти цялата игра няма да виждате нищо, освен малкия сноп светлина, хвърлян от фенерчето ви. Чувството да се намираш в гората, да гледаш как дърветата бавно се полюшват в мрака и да чуваш нечии стъпки може да те докара до истерия или по-вероятно до инфаркт :)!

Адвенчър елементите не са чак толкова силно застъпени и няма да срещнете особена трудност при разгадаването на не многото пъзели. В помощ се явява и бележника на Doc, в който дедективката записва какво е направила и какво още ѝ остава да свърши. Общото с куестовете, не са толкова загадките и използването на предмети, колкото разговорите. Действието и сюжетът се развиват основно чрез интеракцията с други герои, които Doc среща. От друга страна, екшънът също не преобладава и тук няма да се налага да стреляте като обезумели по разни изроди. Съществуват само две оръжия - традиционният за тези времена пищов и още едно пушкало, което аз лично не мога да определя точно. Изстрелва електрически заряди и е сигурен начин за отблъскване на духовете поне за някоя и друга секунда, в която да избягате. Освен двете оръжия Doc притежава и три много полезни предмета - фенерче, без което сте просто загубени, компас и нещо като "вещичен сензор", който улавя присъствието на духове и вещици. Така хората от Terminal Reality са успяли да направят един страхотен action/adventure, който ще се хареса както на любителите на единия, така и на тези на другия жанр.

Време е да отворя дума и за звуковите ефекти. Поразително! Нищо друго не мога да ви кажа. Озвучаването на различните персонажи е просто ... поразително. Понякога исках да продължа разговора с някого не за да разбера нещо ново, а само за да чуя гласа му. Всеки герой има свой собствен глас и акцент, които му придават живот. Хората от звуковия екип дотолкова са се старали, че ми се наложи да търся помощ от субтитрите, за да разбера какво иска да ми каже даденият човек, тъй като имаше някакъв ужасно странен акцент!

Като цяло гласовете на героите достигат дори нивото на еталона в тази област - Broken Sword! Музиката е просто идеална за такъв тип игра - тиха и меланхолична, пораждаща страх и напрежение. Звуците са също чудесно изпипани и дават своя голям принос за цялостната атмосфера на Blair Witch 1. Стъпките, идващи зад вас, воят на зомбитата или дори падането на капките може направо да ви влуди!!!

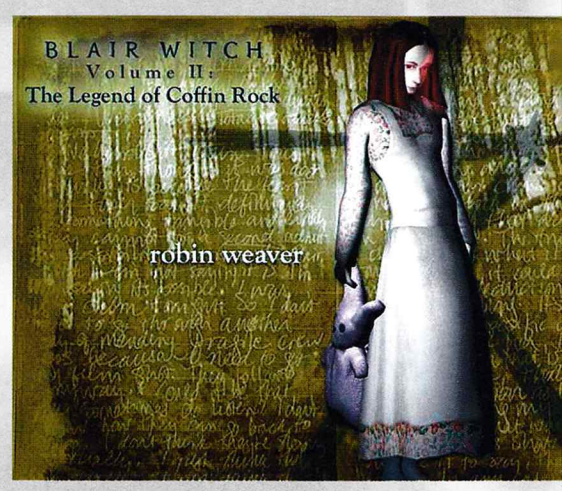
И след толкова много похвали е време и за малко критика :). За съжаление и на Blair Witch Volume 1: Rustin Parr няма да се разминат лошите думи, но какво да се прави - все още няма перфектна игра. Освен наличието на само два сценария, което вече споменах, играта има още един недостатък, и то много сериозен. Това е управлението на героя и като цяло интерфейсът. За начало ще спомена, че в сърфирането из менютата незнайно защо не е включена мишка!?! Отели ми се волът, докато цъках като изоглавен със стрелките, за да наглася различните опции на играта. Не е болка за умиране, но е неприятно - какво толкова им пречеше на Terminal Reality да сложат един курсор и готово! Другият и далеч по-сериозен проблем е в управлението на Doc Holiday. Първото нещо, което ще ви посъветвам, е веднага при включването на играта да нагласите по свой начин клавишите, защото ако ги оставите така, както са ви предложени, ще ви се иска да имате още поне две ръце. Промяната на клавишите, естествено, няма да отстрани проблема, но поне ще ви е малко по-леко. Управлението се извършва по наложилия се вече стандартен начин с мишка и клавиатура. Още щом започнете гейменето обаче, ще осъзнаете, че нещо в този аспект куца. Аз поне не успях да разбера какво точно, но да управляваш главната героиня е адски трудно. Въпреки че бях нагласил клавишите, пак не се справях. След 15-тина минути свикнах да ходя и тичам наоколо, но не дай си Боже да се появят двама или трима противника наведнъж - е тогава вече настава истинска суматоха. Докато се прицеля и вече ме бяха направили на пихтия. Макар и трудно, но все пак с този проблем също се свиква и след по-упорита игра ще се научите да управлявате Doc, така че тя да прави това, което вие искате. Нещото, с което не може да се свикне просто защото няма как да стане това, е камерата!!! Тя е чудесна, докато обикаляте из местността, но дойде ли момент за битка избира най-неподходящия възможен ъгъл, така че да не виждате почти нищо от настаналото меле! Слава Богу, че мерникът ви е автоматичен, защото иначе нямате абсолютно никакъв шанс! Общо взето това са основните проблеми, които за съжаление не виждам как могат да бъдат оправени дори и с пач. Така че ще трябва да се съобразявате с камерата и управлението. Други недостатъци и бъгове не забелязах, но фактът, че бутонът за стрелба и взаимодействие с обектите е един и същ, ми доведе доста ядове, когато се опитвах да отворя една врата без да съм прибрал пистолета си! Малкото недостатъци не успяват да намалят удоволствието от играта и нейната атмосфера. Според мен те трябваше да съществуват, защото ако ги нямаше Blair Witch 1 щеше да се превърне в абсолютно перфектна игра и всяка друга щеше да ми се струва тъпа и безинтересна! Сигурно ви прави впечатление, че не обелих нито дума за мултиплеър! Това е така просто защото такъв не съществува. Продуктът на Terminal Reality е

само за "лична консумация" и съвсем правилно, тъй като аз не виждам къде тук ще се вмести мултиплеърът. Вярно, че мрачната атмосфера предразполага към страхотна гонитба с приятели из горичките, но наличието на толкова много разговори, както и на предмети за използване прави невъзможен мултиплеъра.

На всички, които харесват хорър филмите и игрите, препоръчвам веднага да си намерят копие на Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, защото това за мен е най-добрата хорър игра, правена някога. Такава атмосфера не бях срещал досега пред компютъра. От играта лъхат страх, ужас и меланхолия, които ще ви разтресат чак до мозъка на костите! Независимо дали сте почитатели на екшъна или на класическия адвенчър, изиграйте я и няма да останете разочаровани. Ако пък сте от тези, които предпочитат неангажиращо и спокойно забавление ала Broken Sword, препо-

ръчвам ви Monkey Island 4, Blair Witch просто не е за вас. Аз лично ще я играя още дълго!

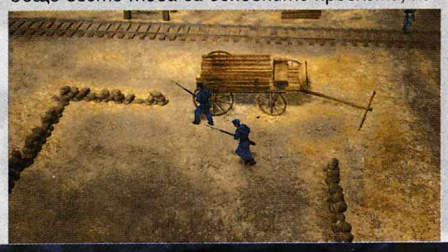
След това представяне на първата част на трилогията, правена по лиценз от филма The Blair Witch Project, мисля, че е време да отделим място и за втората част, която вече излезе на световния пазар. Фактът, че двете игри - заедно и с предстоящата трета, са обединени в една цяла трилогия, прави сравнението между тях абсолютно неизбежно, така че преценката ми за тази втора част ще се гради основно на сравнения с Rustin Parr. И така, след като вече бях изиграл първата част, инсталирах втората и я пуснах...



Както вече споменах, производител на втората част е фирмата Human Head Studios! Явно, че от Terminal Reality и Human Head Studios са работили почти едновременно, защото The Legend Of Coffin Rock излезе само около 3 седмици след своя предшественик Rustin Parr.

Играта използва същия графичен енджин както първата част, но този път изискванията към компютъра ви са малко по-високи. Още в началото казах, че ако нямате поне 1 гигабайт свободно пространство на хард диска, няма да можете да подкарате играта. Различното е, че тук вече наистина, ако нямате 96 MB RAM, само ще сънувате 3D ускорение! Иначе Pentium 2 на 300 MHZ ще ви е напълно достатъчен, за да се насладите на цялата ѝ прелест. Все пак за препоръчване са 128 MB RAM, защото при 64 зареждането между сцените е чак дразнещо.

Както вече казах, сюжетът на втората част няма нищо общо с този от първата, но отново е перфектен, сякаш изваден от роман на някой прочут писател. Действието се развива приблизително половин век преди Rustin Parr да убие седемте дечица в Burkitsville. През 1886 година в горите около едно градче изчезва малко момиченце на име Robin Weaver. В издирването ѝ се включват две отделни групи, но само една от тях се завръща. Геймърът се превъплъщава в ролята на Lazarus, американски войник, изпаднал в безсъзнание след тежка битка. Той се буди на странно и непознато място, като до него стои непознато момиче. Това момиче се оказва въпросната Robin Weaver, която се е грижила за войника през



времето, в което той е бил в безсъзнание. Щом вижда, че Lazarus е добре и се свестява, тя бързо изчезва навътре из гората. Оттук нататък целта на играещия е да помогне на Lazarus да разследва изчезването на момичето и да намери нея и изчезналата група спасители. Естествено това е само началото на историята. По време на играта ще срещате персонажи, от които ще разбирате все повече и повече подробности около тези мистерии. Няма да издавам повече, но ако очаквате happy-end, в който героят се прибира у дома с момичето и спасителите, ще останете твърде изненадани...

Коренни разлики между първите две части няма, макар че са правени от две различни фирми! Това малко ме озадачи, защото не виждам как при горе-долу паралелното разработване ще се получат два толкова близки продукта без програмистите от различните developer-и да си сътрудничат и обменят информация. От друга гледна точка това не е никак лошо с оглед на страхотната първа част! Веднага след пускането на играта ще забележите, че в основното меню отново няма мишка :(! Дано от Ritual Entertainment видят този недостатък на първите две игри и го оправят за третата. Този път клавишите са добре разпределени и не се налагат промени, но проблеми с движението и контрола на Lazarus отново се появяват. Наистина във втората част те са доста по-малко, но така или иначе съществуват. Тези малки промени ме навеждат на мисълта, че Rustin Parr е била готова доста преди да бъде пусната на пазара, но е била забавена поради някакви причини и част от недостатъците ѝ са били оправени в The Legend Of Coffin Rock.

Девизът на Human Head Studios е: "Ние създаваме игри, които хранят човешката глава. Те са не просто забавни за игра, а и интелигентни, увличащи и дори провокиращи". И докато при Rustin Parr екшън- адвенчърат беше балансиран, то в The Legend Of Coffin Rock сякаш екшън елементите имат малко превъзходство (противоречие с девиза:)). Това не бива да отчайва куест маниаците, защото и те има какво да видят. Въобще отново всичко е чудесно изпипано. Музикалните ефекти са просто перфектни и аз поне не мисля, че скоро ще се появи игра с такова добро озвучаване. При наличието на съответната звукова карта ще можете да се насладите на невероятния саунд, постигнат от Human Head. Както Rustin Parr, така и втората част на трилогията са перфектни в това отношение. На пръв поглед се създава впечатление, че в графиката има някакви подобрения, но това се дължи на факта, че в The Legend Of Coffin Rock първоначално действието се развива извън гората и светлината преобладава. Тази илюзия трае доста кратко време и щом навлезете навътре в гората ще видите, че в графично отношение втората част на трилогията не се различава по нищо от първата. Все пак Lazarus ми допадна повече от Doc Holiday с превързаната си глава и опърпаните дрехи. Като че ли тук е единствената разлика между графиките на игрите - войникът изглежда по-детайлен от дедективката, а движенията му са по-изящни (ако може да се говори за изящество, когато кълцаш някого на филийки).

ОЦЕНКИ RUSTIN PARR

Графика	8.5
Звук	9.5
Сюжет	8.5
Геймплей	9.0
Общо	9.0

Разработчик: human Head Studios
Издател: Gathering Of Developers

ОЦЕНКИ COFFIN ROCK

Графика	8.5
Звук	9.5
Сюжет	8.5
Геймплей	9.0
Общо	9.0

Разработчик: human Head Studios
Издател: Gathering Of Developers

Въпреки че в играта има малко повече екшън,

оръжията са само две - пистолет и шпага. Противниците отново се изчерпват главно с духовете, които ще срещате из гората по пътя към истината. Трябва да призная, че шпагата се оказа доста ефективно оръжие срещу враговете - с два удара ги сваля на земята, окървавени. Ако някой се надява, че наоколо ще пръска кръв и ще летят черва и най-различни меса, да си избие тези мисли от главата. Blair Witch Volume 2 е хорър, който цели да ви "стресне" с напрежение, а не с кървища! Каквато е между впрочем и първата част.

Атмосферата на Legend Of Coffin Rock се доближава максимално до тази на първата част, а в отделни епизоди дори я надминава. Като цяло обаче в Rustin Parr през цялата игра няма

да се отървете от натрапчивата мисъл, че някой следи всяка ваша стъпка, докато при продукта на Human Head има моменти на отмора и заслужена почивка. Нещата вървят някак си по-спокойно, без тази постоянна доза напрежение и очакване какво ще излезе иззад дърветата. За сметка на това самият сюжет се развива по-бързо и динамично във Coffin Rock, отколкото в предшественика му. Това е и причината втората част на трилогията да ми допадне повече от първата. Смесицата от страх, напрежение и динамика в историята на играта ѝ придава лик, различен от приключенията на Doc Holiday. Тук се усеща атмосферата на епохата, в която се развива действието.

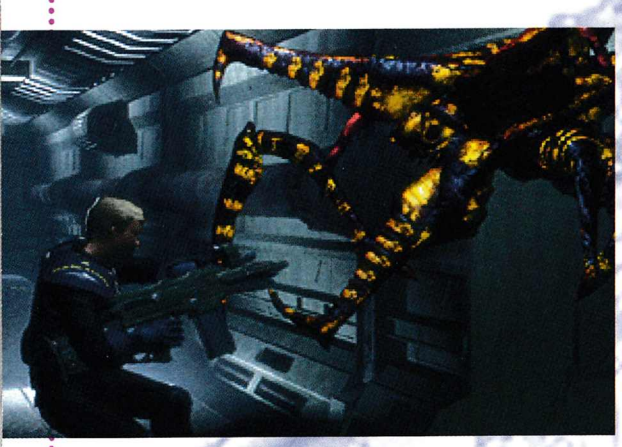
Blair Witch Volume 2: The Legend Of Coffin Rock е задължителна за всеки, който хареса Volume 1: Rustin Parr. Съвсем различната история, героите и най-вече времевият период на сюжета превръщат втората част в истинско продължение, защото ако ги нямаше точно тези подобрения и промени съвсем спокойно отрочето на Human Head можеше да се определи като Expansion Pack. Ако изиграете първата част и тя не ви хареса, няма смисъл да пускате и втората - коренни промени няма да откриете и рискувате единствено да се разочаровате. Но в случай,че Volume 1 ви хареса, то без съмнение трябва да се насочите и към продължението ѝ. И двете игри са страхотни и аз съм сигурен, че ще се превърнат в еталон за жанра хорър.

Ето, че все пак можело да се правят добри игри по добри филми. За съжаление голяма част от добрите филми продължават да се окепазяват, но за радост с The Blair Witch Project това не стана. Volume 1 и 2 заслужават всяка платена за тях стотинка. През месец ноември предстои да излезе и третата, последна част на трилогията - The Elly Kedward Tale, произведена от Ritual Entertainment. Бъдете сигурни, че веднага щом излезе, в "Компютърни игри" ще намерите рецензия за нея. Като гледам предварителната информация, Volume 3 се очертава да бъде най-добрата част от трилогията, но да не избързваме. Единственото, което мога да ви кажа е, че този път действието се развива през 1786 година. Е, надявам се да съм ви заинтригувал.

Докато Blair Witch 3 излезе на пазара, аз лично ще играя първите две части и ще се надявам Ritual Entertainment да са подходили сериозно към нещата, защото Terminal Reality и Human Head Studios вдигнаха летвата много високо!

Starship Troopers
Жанр: Strategy
Разработчик: Blue Tongue Software
Издател: Hasbro Interactive

Малко имена в научната фантастика са толкова познати като Starship Troopers. Книгата на Robert Heinlein от 1959 година поставя началото на историята, в която обединената земя се изправя пред нова заплаха в лицето на арахнидите, заплаха елиминирана благодарение на усилията на мобилната пехота(МП). МП представлява всъщност редовата войска, която се прехвърля от една пустинна планета на друга и изравя врага от неговите тунели. Всичко това напомня много на офензивата започната от американците по островите в тихия океан по време на Втората световна война. Тази история представлява една добра основа, на която да бъде изградена една компютърна игра. Феновете, както на книгата, така и на филма, ще бъдат зарадвани да чуят, че Hasbro Interactive планува да пусне на пазара към края на годината стратегия в реално време, базирана на творението на Heinlein. Starship Troopers ще включва елементи, както от книгата на автора, измислил сюжета, така и на основаващия се на него филм на Paul Verhoeven от 1997 година. Още с първия поглед върху демото обаче става ясно, че в повечето случаи източник на идеи е бил хитът на големите екрани от преди няколко години. Така например мобилната пехота се транспортира до повърхността на планетите посредством совалки. За сметка на това пък енергийните брони, които липсваха във филма, се появяват в играта. Това говори много добре за разработчика, който се е постарал да се запозне с всички аспекти на вселената на Starship Troopers.



Hasbro съобщи в началото на годината за излизането на пазара на Starship Troopers, но почти никаква подробна информация нямаше до сега. Играта се разработва от австралийската фирма Blue Tongue Software, като огледът на една предварителна версия на играта показва насоката на тима, който се занимава с нея. Вместо да се опитат да следват точно книгата или филма до последния детайл, момчетата от екипа са концентрирали своите усилия върху пресъздаването на главния конфликт в историята: Гадни буболечки нападат човечеството и човечеството много се ядосва. Действието се развива линейно, а цялата игра се състои от общо 20 мисии, като прогресът към следващата зависи от успехът в предходната. Десантчиците от вашия екип ви следват неотлъчно при изпълнението на всяка задача. Ваш приоритет е да ги пазите, а в замяна те ще ви се отблагодарят като трупат боен опит и подобряват своята ефективност на убиващи машини. Ако загубите пък някой от тях, на негово място ще ви изпратят новобранец от академията, който ще спъва безпроблемната работа на целия тим. В играта фиксираните събития, свързани с развитието на историята са добре интегрирани в самия engine, а не са предварително генерирани, под формата на отделни анимации, на което достатъчно често сме били свидетели. Например по време на една от мисиите, на определено място, пристига старши офицер със совалка. За момент действието спира и играчът, преди да продължи с изпълнението на задачата си с новата единица включена в екипа си, вижда кратка анимация, генерирана от 3D машината. Колокото до развитието на действието, то е доста познато: вие напредвате във войната с буболечките и след четири мисии вече обсаждате Klendathu - родната планета на арахнидите.

Разнообразието на единици в Starship Troopers за съжаление се свежда изцяло до пехотинци, но това е нормално като се има предвид, че в първоначалната история се разказва за войниците от мобилната пехота. За щастие известна свежест придават няколкото различни типове командоси, които могат да бъдат екипирани с голям арсенал от оръжия и брони. Докато във филма липсват енергийните защитни костюми, в играта са застъпени различните класове, включващи scout, command и marauder-class. Всеки пехотинец може да носи със себе си броня и още осем предмета, като местата за някои от тях са резервирани за специалисти и редовият войник не може да ги ползва. Взводът, който командва играчът, е разделен на малки бойни единици от по седем десантчика като един от тях е командващия ги офицер. Арсеналът от оръжия на мобилната пехота включва плазмени оръдия, шестцевни картечници, лъчеви пушки, огнехвъргачки и много други, като всеки войник може да носи ограничен брой, според ранга, опита и оръжието.

Графика и Геймплей:

Hasbro и Blue Tongue са направили един доста сполучлив опит да се възползват от най-новите функции на хардуерните ускорители в Starship Troopers. Пример за това са transform & lightning (T&L) инструкциите на GeForce видео картите на Nvidia. Най-добре това се вижда по време на нощните мисии, когато всеки пехотинец има фенерче на каската си, което осветява терена пред погледа му. Осветлението е доста реалистично и допринася много за напрегнатата атмосфера в играта. Теренът в Starship Troopers варира от голи скали и каменисти проходи, до тревисти поляни и покрити със сняг планини - най-общо казано той почти изцяло е заимстван от Force Commander. Това важи и за гледката от близо върху вашия отряд командоси, макар и тук да има няколко нива на увеличение (разстоянието от което камерата следи вашите войници) и камерата тук да може да се завърта свободно около фокуса си - взвода който командвате.

Външният вид на буболечките и незащитените от броня пехотинци е изцяло повлиян от филма. Анимациите на всички единици са доста плавни и добре изпипани, както и изчистения вид на играта, за постигането на който явно са вложени много усилия. Енергийните костюми и анимациите на

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Win95/98
Pentium 233
64 MB RAM
3D Accelerator
reaiured
Direct X

ОЦЕНКИ

Графика	7.8
Звук	7.1
Геймплей	7.5
Сюжет	7.0
Контрол	7.4
Общо	**7.4**

оръжията прилягат добре на общата картина и допринасят много за внушителния вид на Starship Troopers.

Геймпеят е доста праволинеен: Совалка ви сваля с целия ви отряд на повърхността на някоя планета и от там нататък вашата мисия е или да се вживеете в ролята си на пестицид, или да вдигнете нещо във въздуха. Поради просторните и открити местности, без наличие на почти никакви постройки и растителност, играта много прилича на Command & Conquer. За разлика от нея обаче, в Starship Troopers планетите се състоят от множество възвишения, долини и каньони, които образуват един своеобразен лабиринт. Ако загубите ориентация, тактическата карта ви спасява, като показва точното местоположение на взвода ви, както и накъде е обърната камерата в момента, точно като във Force Commander и Shogun. В някои мисии действието се развива на по-отворен терен, особено тези на Klendathu, където вие си проправяте път през огромна пустиня с пясъчни дюни и надвиснали скали. В такива случаи стратегията на игра е съвсем различна от стандартното причакване в тесни проходи и каньони и ще наложи по-различен подход към задачата която ви е поставена.

Както и във Force Commander, така и в Starship Troopers липсва каквото и да било събиране на ресурси. В Starship Troopers вие можете да подберете пехотинците за взвода си от предоставените ви различни специалисти, след което преди всяка мисия ще имате възможността да съставяте десантни отряди вътре във взвода, с които да се спускате на планетите и да изпълнявате задачи. Тези отряди вие можете да въоръжите, както намерите за добре стига да се вмествате в лимита от оръжия и брони, който ви е наложен.

Интерфейс и Изкуствен Интелект:

В Starship Troopers се използва основно добре познатия click & drag метод за манипулиране на вашите единици. Обаче има и две интересни функции: можете да влияете на нивото на агресивност на редовите войници, което се отразява върху тяхната активност при търсенето и унищожаването на цели. Високата агресивност ще накара войниците ви да се пръснат по цялата карта в търсене на...бръмбарчета и дървенички. Ниската агресивност пък кара кръвожадните ви главорези да запазят формацията и да стрелят само ако бъдат нападнати. Другата функция се отнася до водачът на тима: той може да определя формацията на цялата група, като умелото ползване на тази опция може да се окаже решаващо за успеха в дадена ситуация. Когато стане много напечено, вие можете да поискате помощ от артилерията (разбира се ограничена - до един два залпа). Ако пък вече сте прочистили из основи голяма част от терена, можете спокойно да се отдадете на лов на живи буболечки, с помощта на специално конструиран за целта уред. Той създава сферично силово поле около жертвата, което може да бъде прибрано, заедно с плячката, от кораб, чакащ в орбита вашия сигнал.

Забележително добро е и нивото на ИИ (изкуствения интелект), помагащ на вашите войни при намирането и терминирането на врага в Starship Troopers. Дори при най-пасивните настройки на екипа ви, войниците от мобилната пехота идентифицират приближаващите буболечки и насочват оръжия към тях, готови за стрелба. В това отношение играта прилича повече на squad-tactics игра, отколкото на стратегия в реално време, макар и допълнението от специалисти да оказва значително влияние при геймплея. Не е нужно да се задават индивидуални цели на отделните командоси от отряда. Дори и да искате, в някои напечени ситуации няма да смогнете да го направите, поради липсата на достатъчно време (имайки предвид скоростта с която се развива действието). В резултат на това в повечето случаи ще трябва да разчитате на вашите единици да намират целите и да ги унищожават. Това важи особено много за случаите, в които камерата е много близо до пехотинците и няма поглед върху околния терен, а зад всеки ъгъл дебне смъртта. И то каква смърт - да ти изяде главата някаква добре гледана хлебарка или да те стъпче някой огромен майски бръмбар, който е твърде зает да "пръцка" плазма по совалките с подкрепления, за да те забележи. Моля да ме извините за израза в кавичките, но това е единствения начин да опиша доста зрелищното движение на бръмбарите-ПВО (противовъздушна отбрана). Те много старателно повдигат задните си части, разперват крила (явно се понатъват) и отзад изпускат, явно под доста голямо налягане, син облак гореща плазма (той, между другото, е доста ефективен срещу корабите на земляните)...Да се върнем обаче на изкуствения интелект на играта: при добър подбор на формацията и оръжията - както за близък бой, така и за стрелба от далече, вашата група може да стане смъртоносно ефективна благодарение на ИИ. Така една мисия, над която един новак се е потили цяла нощ, може да бъде за вас приятна като разходка по плажа на лунна светлина.

Мога да кажа само едно в заключение: Найсетне някой да се сети да извади на бял свят нещо ново в жанра на стратегиите, защото честно казано ми омръзна да слушам все старите песни с нов аранжимент. Производителите на стратегически игри намериха колая на лесните пари и вече години наред грабят геймърите като само сменят оформлението на Dune 2 ("родоначалника на стратегиите"). В началото беше harvester-ът, после бе преобразуван на woodcutter и накрая се стигна до drone. Siege-tank-ът пък се изроди в ogre и накрая мутира до lurker. И ето че сега една фирма, за която дори до скоро не бях чувал, прави крачката напред - нещо което винаги е било привилегия на големите (Blizzard, Westwood, и т.н.). Можете да кажете, че заслугата за Starship Troopers ще бъде на автора на книгата или пък на режисьора на филма. Вярно е, че и те ще имат своя принос, но първопричината за бъдещия успех (поне според мен) на играта ще бъдат дизайнерите и програмистите от екипа на Blue Tongue Software.

Защото именно те са взели решението да направят стратегия в реално време от нов тип, а не някой долнопробен екшън, който да поглъща всеки машинен ресурс и да пита за още и още, или пък някое приключение като тези на каква Lara...Така че: дръжте се фенове - играта ще излезе до края на годината и тогава наистина се надявам, че дори и най-малките съмнения в думите ми ще бъдат разсеяни.

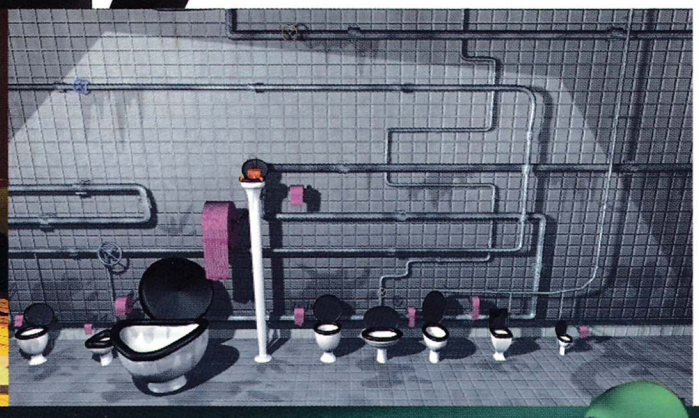
"Ти ще умреш и ще крещиш докато умираш, и след това ще си мъртъв"

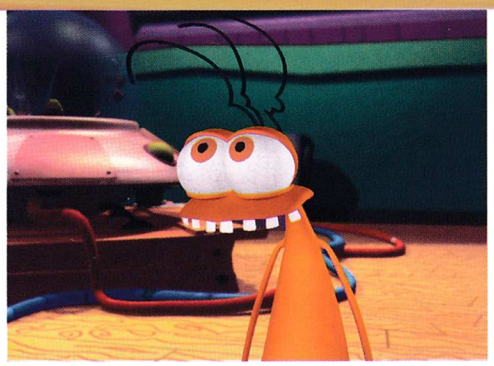
Thug от Stupid Invaders
Жанр: Adventure
Издател: Ubi Soft
Разработчик: Xilam

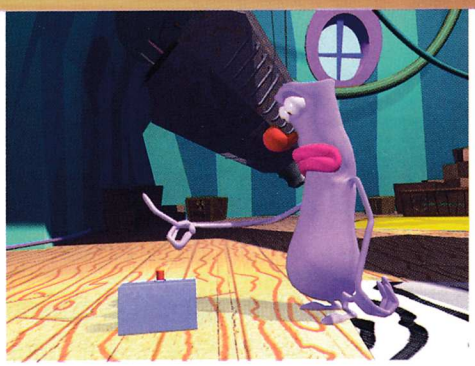
Ако има нещо, без което една приключенска игра не може, то това е историята, която стои зад нея. Ако пък "тук-там" е вложен и малко хумор - още по-добре. В Stupid Invaders става дума за пет извънземни идиота: Gorgeous (грозен), Candy (дърт), Stereo (с две глави), Etno (тъп) и Bud (грозен и тъп). Един ден тези пет интересни субекта решават да си направят космически кораб. Но, тъй като в един камък има повече интелект от колкото в шестте им празни глави взети заедно, техният кораб се разбива на планетата Земя. Вашата задача е да им помогнете да оцелеят след крушението, да поправят летящата си чиния и да избягат от лапите на доктор Sakarin, който, в преследването на академични постижения и призвания, се стреми да ги залови и изследва в тайната си лаборатория.
Най-накрая имах възможността да пробвам безплатното демо на Stupid Invaders и мога да ви кажа с ръка на сърцето, че това е едно от малкото заглавия, за което е по-трудно да се пише след като си го играл, отколкото преди това. Въпреки това ще опитам да ви опиша това нещо, което още не съм сигурен дали да нарека игра или подигравка с всички правила, относно правенето на игри. На пръв поглед Stupid Invaders представлява една супер елементарна приключенска игра, без всякаква вложена мисъл. Обаче след като пригодих начина си на мислене към изкривената логика, която тимът на Xilam се опитва да въведе като нещо съвсем нормално, погледнах по съвсем друг начин на играта и смятам, че наистина е фантастична. Може би ще се съгласят с мен само онези от вас, които са фенове на приключенските игри, но играта е с доста праволинейна структура. Дори и добре направените 3D анимации на персонажите върху неверо-

ятните фонове, напомнящи за добрите стари времена на Day of the Tentacle, не са в състояние да компенсират този значителен недостатък. Всичко е много click-friendly, като в повечето случаи е напълно достатъчно само да се щракне с мишката върху даден предмет, за да бъде той използван по начин, който играта сама преценява за най-добър. Дали ще се загледате в някоя статуетка от фекалии със странна форма, над която летят мушици, или ще скочите в тоалетна и, проучвайки канализацията, ще изплувате в някоя друга, това играта решава сама, а от вас се иска само един click. Ето защо не се учудвайте ако вашият герой изведнъж извади от устата си (там си държи предметите които събира по пътя) огромен казан за готвене и си го нахлупи на главата. Оказва се, че това е чудесен начин да се предпазиш от картечните откоси на системата за сигурност, в музей, в който всички експонати са направени от гореспоменатата, приятно миришеща и привлекателна за насекомите материя. С други думи: ако от екипа, правил играта, са решили, че вашият герой трябва да се освежи с няколко глътки акумулаторна киселина, то вашата "сложна" задача ще се състои в натискане бутона на мишката и в превиване от смях при вида на "непредсказуемите" последици от това действие. Единственото усложнение, което не са могли да избегнат от Xilam, е лентата за инвентара, която се появява в долната част на екрана при натискане на Space-Bar-а. Нейната основна функция както може би сте се досетили е да съхранява предметите, които събирате по пътя си. Друга по-интересна нейна функция е комбинирането на предмети. Може би това допълнение на геймплея има за цел да стимулира геймърското мислене в насоката: помпа за отпушване на канали + тоалетна хартия = въже за катерене.

Ако сте си мислели обаче, че няма нищо по-близко до чистото безумие от Beavis and Butthead's Virtual Stupidity - много се лъжете! Stupid Invaders се намира една крачка напред. Въпреки това играта си има чар и той се крие







най-вече в нейния разказвателния стил. Множеството FMV-откъси (Full Motion Video), съпровождащи развитието на фабулата, са чудесно интегрирани в действието и преходите са почти незабележими, благодарение на общите, предварително генерирани фонове. Персонажите в играта са доста пластични, подвижни и дори привлекателни, въпреки отвратителния си външен вид. В допълнение към невероятните визуални постижения, Gaumont е събрала част от талантите, озвучавали Futurama (телевизионното шоу). С над 2000 реда диалози в окончателната версия, те наистина са се постарали, да не ви оставят нито за миг да си поемете въздух от смях. Майтапите са абсолютно в духа на общото безумие, което се шири навсякъде в тази пародия на приключение. Така че не се стряскайте ако прочетете, че вашият герой обича да си играе с органа си (I love playing with my organ). Може би той просто иска да ви каже, че обича да свири на орган, но трябва да се съобразите с факта че имате работа с идиот, от който не можете да очаквате да бъде с отличен английски.

Поради факта, че имах на разположение само демото на играта, не можах надникна в най-тъмните ъгълчета на мозъците на Stupid Invaders. Това обаче, което успях да установя, е колкото притеснително, толкова и забавно и успя да събуди у мен жив интерес към пълната версия. Извънземните ни приятели проявяват тотална липса на морал, което се дължи може би на тяхната "свещена тъпота". Тя обаче идеално пасва на елементарните и очевидни решения на онези неща, които в нормалните игри се наричат пъзели, но тук това описание е неподходящо и неточно. Играта започва с пленяването на останалите ваши извънземни приятелчета, а във ваши ръце е тяхното спасение. За целта в един момент от играта ще ви се наложи да се спуснете през комин с вашият оранжев и кокалест герой, известен с брилянтната си тъпота. Той обаче предпочита да говори за начина, по който тоалетната хартия претърква задните му части, отколкото да допринася с нещо за каузата ви. И все пак, макар и още непонятно за мен, вие успявате да го накарате да мине през комина, но вътре, в него, ви очаква изненада. Там е заседнал още от миналата Коледа, при изпълнение на служебния си дълг, червендалестия добряк, любимец на всички деца. Вместо обаче да му помогне да се измъкне и да ви освободи пътя, вашият "малък Айнщайн" избира по-лесния начин - шише със сода-каустик за прочистване на запушени канали превръща дядо Коледа в безформена, зелена маса, но всъщност е важен крайният резултат: пътят вече е свободен! Спящо зомби пък е стиснало здраво ключа от стаята, от която вие трябва спешно да се измъкнете? Въобще не си правете труда да му мажете ръцете с автомобилна смазка и да измъквате ключа с въдицата на татко. Една фуния в устата и малко сярна киселина вършат същата работа. Както вече казах, в играта съвсем не са се старали да направят решенията на задачите елегантни и "по-завъртяни". Обикновено първата простотия която ви дойде на ум е всъщност и начинът да се измъкнете от дадена ситуация.

Наистина би ми се искало да вникна още по-надълбоко в хумора на играта, но в демото много от "пъзелите" все още не са си на мястото, а и линията, по която се развива действието, е още много накъсана. Въпреки всичко мисля, че тази ранна безплатна версия на играта си свърши работата като ми позволи един бегъл поглед в главите на наистина, ама наистина глупави извънземни. След години на изобразяване на извънземните като ужасяващо брилянтни или просто ужасяващи чудовища, ето че един чудесен опит, те да бъдат представени като глупави, си проправя път към мониторите на геймърите.

В Stupid Invaders не е направено нищо, за да бъде привлечен играчът, или поне не и с геймплей. Но със сигурност продуцентите са се опитали да инжектират малко свеж хумор в областта на компютърните игри, което може би ще бъде причината тази пародия да успее там, където други "по-стандартни" игри са се провалили през последните години.

Stupid Invaders следва простата схема: намери предмет, реши пъзел - познато нали? Играчът контролира всичките пет извънземни в различните части на играта, която се състои от почти петстотин различни места, на които се развива действието. Това означава, че тя ще представлява, в завършения си вид, една огромна игра, която би отнела около тридесет часа на опитния геймър, за да я изиграе докрай. Докато повечето производители на игри отричат вграждането на каквито и да било идиотски елементи в своите творения, тимът на Gaumont открито признава: "Ние се опитваме да направим играта, колкото се може по-глупава!". Живото доказателство за това са над педесетте персонажа в Stupid Invaders, всеки от които по-глупав, по-грозен и по-отблъскващ от предходния, обещаващи приятни часове пред монитора.

ОЦЕНКИ

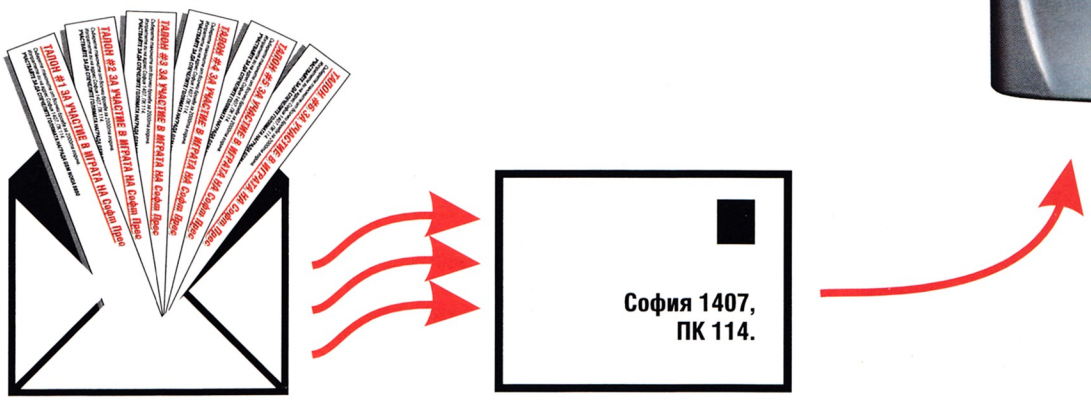
Графика	7.0
Звук	7.2
Геймплей	5.0
Ниво на кретения	10.0
Контрол	5.3
ОБЩО	6.9

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

Pentium 200
32 MB RAM
3D Accelerator
required
Direct X

СПЕЧЕЛЕТЕ GSM NOKIA 8850 В ИГРАТА НА СОФТПРЕС

Във всеки брой на списание "Компютърни игри" ще намирате рекламен стикер с талон за участие в новогодишната игра. Съберете талоните от всички броеве за 2000та година. Изпратете ги на адрес София 1407, ПК 114. От писмата, получени до 05.01.2001 г., в присъствието на адвокат ще бъде изтеглен късметлията на "Компютърни игри". Кой е той ще научите в брой първи за новия век!



ПОСЕТЕТЕ НАШАТА ИНТЕРНЕТ КНИЖАРНИЦА НА АДРЕС: WWW.SOFT-PRESS.COM

СОФТПРЕС ИЗДАТЕЛСТВО
www.soft-press.com

ИЗДАТЕЛ: СофтПрес - ООД
гр. София, ул. Искърско шосе 19
тел. 02/ 973 15 06
гр. Пловдив, бул. Руски 134
g3BEPA - гл. редактор, Николай Трифонов
LiLa - редактор, Татяна Ташева
Fit4Fun - Борис Митев
Съседът сътрудник - Борис Модев
DSP - компютри, Димитър Попов
Разпространение:
ПРЕС ООД, тел 02/764808

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr

Натиснете F10 и въведете следните кодове:

КОД	Резултат
IWORKFORGOD	Режим на неуязвимост
GETINTOMYBELLY	Всички оръжия
BIGHEAD	Режим на големи глави
GIBNPLENTY	Доброволно осакатяване
T2000	Кожа на терминатор
GIVEMEFAITH	Възстановяване на здравето
NOD3D	Невидимост
HELLFREEZEOVER	Замразяване на враговете
BIGSTICKOFDEATH	Вземане на Shotgun
MEDIUMRARE	Вземане на Crossbow (арбалет)
GOODTIMESMAN	Динамит
BURNYOURASSOFF	Огнехвъргачка
MEETMYPALTOMMY	Автомат Tommygun
SMILEYNOMORE	Elephant Gun
SUNOFGOD	Вземане на Charge Radiance Emitter
IAMAWIMPFORTHIS	100 патрона
RECHARGE	Презарежда батерията на фенерчето
THEDOGFARTED	Противогаз
ICANSEE	Очила за нощно виждане
WWBEWARE	Дава сребърни патрони
VAMPBEWARE	Дава Lith патрони
DEMONBEWARE	Дава Mercy патрони
ISUCK	Леко ниво на трудност (минимална сложност)
IRULE	Максимална сложност
COMBATISSCARY	Лек бой
PUZZLESARESCARY	Леки загадки
INSTANTCRASH	Крах на играта
THUNDERSTORM	Създава буря (дори на закрито)
SNOWSTORM	Сняг
FLAMEONASTICK	Запалителни патрони
ITISDARKNOW	Неизвестно
GONEAWHILE	Неизвестно
RAISE	Неизвестно
NUKEFART	Неизвестно
TIME	Неизвестно
OLDHAT	Неизвестно
BLANK	Неизвестно
DARK	Неизвестно
STEP	Неизвестно

LHX Attack Chopper

За да превъоръжите и презаредите с гориво вашия chopper:
натиснете: [Ctrl]+[R]
God Mode
1) Започнете тренировка (practice).
2) Излетете и летете към най-близкото препятствие, за да се разбиете в него.
3) Преди хеликоптерът да се удари в нещо, натиснете Ctrl-Q, за да се върнете към главното меню.
4) Започнете коя да е мисия по ваше желание.
5) Превключете в изглед отвън.
6) Върнете се обратно в изглед отвътре, полетете и завършете мисията.
И сега ще можете да се разбивате в хълмове и детайли от терена, но враговете няма да ви виждат.

Rocky Mountain Trophy Hunter 3

Докато играете играта, натиснете [F2], след това въведете един от следните кодове, за да активирате съответната cheat функция:

Код	Резултат
r3find	Придвижване до най-близкото животно
r3nofear	Животните повече не се боят от ловците
3sightin	Оръжие на прицел

Wizards & Warriors

Неограничено вземане на злато

Когато сте в градската гостилница и подготвяте party, можете да сложите злато на един от героите, който след това ще има 1200 златни кючета. Важно е да не извеждате този "позлатен" герой от групата. За този герой винаги трябва да се казва "Out on Adventure". Когато отново добавяте (re-add) новосъздадените герои към групата, ще разберете, че всички те имат по 200 златни кючета! Сложете злато (Pool Gold) на същия герой, на който сложихте преди. Още 1000 златни кючета. След това отстранете повторно добавените. Сложете злато. Получавате още 1000! Направете го отново, ако се налага.

Total Annihilation: Kingdoms

Започнете играта в режим на skirmish или multiplayer. Натиснете (Enter), за да покажете прозореца за съобщение. Натиснете (Plus) и въведете някой от следните кодове. Натиснете (Enter), за да активирате съответната cheat функция. За да я деактивирате, въведете отново кода.

clock = часовник в играта
atm = изпълва с мана
lotsablood = повече кръв
fogcolor (1-256) = сменя цвета на дима
infrared = пуска димки (fog of war)
logo (1-9) = сменя цвета на раса
lightrange <1-20> = променя осветлението на рендериране на играта
bigbrother = юнитите казват нови фрази
selectunits.= деселектира маркирани юнити
combustion = убива опоненти
doubleshot = оръжия за двоен damage
halfshot = оръжия за damage наполовина
dither = по посоката на гледане се появява трептене
ilose = загуба на мисия
iwin = спечелване на мисия
f2menu = показва меню
kill <1-4> = убива посочен играч
nameunit = преименува посочен юнит
lushee = увеличава ограничен ресурс
meteor = случаен метеорен поток
rollingfog = включва ефекти на стелещ се дим - само за 3D карти
wackyfog = включва ефекти на дим на талази - само за 3D карти
wackywater = включва ефекти на вълниста водна повърхност - само за 3D карти
nanolathing = удвоено използване на метал и Nanolathing
tilt = максимум хора и материали
zipper = по-бързо изграждане на юнити
vidmode = променя резолюцията на екрана
cdstart = включва музика от CD
makeposter = прави Screen shot
quit = изход в Windows

Grand Theft Auto 2 (Demo)

В папката Data, намираща се в папката на играта, има файл NYC.GCI. Направете резервно копие на този файл, преди да го промените, след което го отворете с кой да е текстов редактор. Във файла има данни за състоянието и разни други неща за всички коли в играта.
Например:
{Cop Car} - [име на колата]
12 {model} - [номер на модел]
1 {turbo} - [ако колата има акселератор, 1 го включва, 0 го изключва]
60 {value} - [оценка на разрушението]
0 {pad} - [неизвестно]
f14.500 {mass} - [тегло на колата]
f1.000 {front drive bias} - [неизвестно]
f0.500 {front mass bias} - [тегло на предната част на колата]
f2.000 {brake friction} - [доколко добри са спирачките]
f0.433 {turn in} - [неизвестно]
f0.400 {turn ratio} - [доколко добре колата може да завива]
f1.250 {rear end stability} - [стабилност на задната част на колата]
f0.400 {handbrake slide value} - [доколко ще се пързаляме]
f0.150 {thrust} - [колко натоварване отива за акселерация]
f0.415 {max_speed} - [максималната скорост, която колата може да достигне]
f1.000 {anti strength} - [здравина на колата, задайте f0.000 за ненарушимост на колата]
f0.115 {skid threshhold} - [доколко колата да поднася]
f0.550 {gear1 multiplier} - [неизвестно]
f0.680 {gear2 multiplier} - [неизвестно]
f1.000 {gear3 multiplier} - [неизвестно]
f0.180 {gear2 speed} - [колко допълнителна скорост е дадена на тази скоростна предавка]
f0.290 {gear3 speed} - [колко допълнителна скорост е дадена на тази скоростна предавка]

Grand Theft Auto 2

Въведете името си, за да активирате съответната cheat функция:
Забележка: възможно е някои кодове да работят само с американската версия, а други с английската. Може би ще трябва първо да въведете името си, да речем GOURANGA, преди да заработят правилно останалите кодове.

Код	Резултат
yakuzadeath	Безсмъртие (God Mode)
rsjabber	Безсмъртие (God Mode)
livelong	Безсмъртие (God Mode) (позволява арестуване обаче)
blastboy	Всички оръжия
navarone	Всички оръжия
losefeds	Без полиция
desires	желано ниво
highfive	Умножаване по 5
segarulz	Умножаване по 10
bigscore	10 милиона точки
beefcake	Повишена брутaлност
gorefest	Повече кръв
iamasucker	Всички нива, оръжия; режим на безсмъртие
coolboy	Повече пари
muchcash	Още повече пари ($500 000)
forallgt	Всички оръжия
godofgta	Всички оръжия и амуниции
bemeall	Всички градове
ukgamer	Всички градове
elvis is here	Без полиция
meatman	Hamster бяга през екрана
itsallup	Избиране на ниво
eatsoup	Свободно пазаруване
wuggles	Показване на координати
tumyfrog	Всички бонус нива
cutie1	99 живота
buckfast	Режим Riot
hunsrus	Невидимост
arsestar	Запазване на всички оръжия след арестуване
voltfest	Електрическа пушка без ограничения
flameon	Огнена пушка без ограничения
lasvegas	Хора от клана на Elvis
nekkid	Голи хора
danisgod	$200,000
iamdavej	$9 милиона

Ето списък от коли със съответстващите им power-up:

кола	Power-Up
Romero	Броня
U-Jerk Truck	Картечница
Michelli Roadster	Картечница
Big Bug	Картечница
Bug	Картечница
Z-Type	Картечница със заглушител
Police Car	Подкуп на ченге

Minx	Електропръсти
Shark	Коктейл Молотов
B-Type	Неуязвимост
Taxi	Удвоено увреждане
Beamer	Огнехвърлач
Schmidt	Здраве
Dementia	Невидимост
Aniston BD4	Сдобиване с карта за освобождаване от затвор
Miara	Ракетомет
Eddy	Картечница
Armed Land Roamer	Картечница
A-Type	Бързо презареждане
Land Roamer	Неуязвимост
B-Type	Неуязвимост
Trance-AM	Огнехвърлачка
Arachnid	Пушка
Meteor	Неуязвимост
Hachua	Ракетомет
T-Rex	Електрическа пушка
Benson	Електрически пръсти
Panto	Гранати
Morton	Сдобиване с карта за освобождаване от затвор
Spritzer	Коктейл Молотов
Special Agent Car	Респект!
Furore GT	Бързо презареждане
Maurice	Картечница
Pickup	Здраве
Stinger	Електрически пръсти
Jagular XK	Електрическа пушка
Taxi Xpress	Двойно увреждане
Rumbler	Бързо презареждане
Jefferson	Сдобиване с карта за освобождаване от затвор
Bulwark	Пушка

Специално ниво
Намерете всички GTA 2 Shields (щитове) и ще можете да играете специалното 3 ниво.
Обиколка с напътствия
Отидете до телефона в началото на първо ниво. Отдолу ще се появи кола "Schmidt". Влезте в нея и чакайте инструкции. След като свърши обиколката, под църквата ще се появи картечница и знакът GTA2.
Бонус Wang коли
Вземете всичките осем Wang коли, за да получите огнен камион, който стреля както огън, така и вода; 4 Furor GTs (един с 50 картечници, два с 50 мини и един с 50 oil slicks), танк с 20 ракети, специална агентурна кола с 50 картечници и въоръжен land roamer с 20 картечници.

Sim Theme Park

Когато стартирате играта, въведете Horza като ваш никнейм. След това използвайте следното:

Код	Ефект
Shift + Z	прави достъпни всички функции
Ctrl + Z	прави достъпни всички трасета и атракции
Alt+ Z	прави достъпни всички магазини
Ctrl + C	увеличава вашите финансови средства

Допълнителни пари
Забележка: Тази процедура предполага редактиране на файл на играта, затова създайте резервно копие на този файл, преди да продължите. Използвайте текстов редактор, за да редактирате файла "standard.sam" в поддиректорията "levels" от директорията на играта. Превъртете съдържанието му надолу, докато стигнете заглавието "Bank balance stuff". Погледнете няколко реда по-надолу и променете стартовия баланс от "$50000" на произволна сума.
Всички светове
Забележка: Тази процедура предполага редактиране на файл на играта, затова създайте резервно копие на този файл, преди да продължите. Използвайте текстов редактор, за да редактирате файла "global" от папката "data/levels/space" или "data/levels/fantasy". Променете "keys.to enter" с желано от вас число.
Паркът World of Wonders
Съберете три златни ключа (Golden Keys), за да отключите парка World of Wonders (свят на чудесата).
Парк Space Zone
Съберете пет златни ключа, за да отключите парка Космическа зона (Space Zone).
Лесни пари
Най-добрият начин да използвате този трик е по време на puzzle sideshow, което е с ниска цена за игра. Докато някой играе, вдигнете цената до $10,000. Изчакайте да получите потвърждение (confirm check), за да се активира тази цена. Когато загадката приключи, вие ще получите $10,000, вместо по-ниската цена, с която са започнали играта.
Никой няма да играе за $10,000, затова после понижете цената обратно на сносно ниво. Можете да правите това колкото пъти си поискате. Puzzle sideshow върши най-добра работа, тъй като ви дава време да вдигнете цената, докато клиентът играе.

Aliens vs. Predator Gold

Cheat mode:
За да можете да използвате тези кодове, трябва да си свалите патч. Въведете -debug като параметър в командния ред, за да влезете в режим cheat.
Ето един лесен начин да направите това:
Създайте на desktopa икона-препратка (shortcut) към вашата игра. Щракнете с десния бутон върху нея и след това щракнете върху properties. Ще видите нещо от сорта на: c:********\exe. Просто добавете -debug в края на този команден ред и после щракнете върху Apply. Вече можете да започнете играта.
Натиснете клавиша ` и след това въведете някой от следните кодове (важно е изписването на малки и главни букви), за да активирате съответната cheat функция.
**Забележка:* Разрешаването на cheat режим ще забрани записването на играта.

MOTIONTRACKERVOLUME (0.00-1.00)	Променя обема на тракера за движение за Marine
MOTIONTRACKERSPEED (0-16)	Променя скоростта на тракера за движение за Marine
GIMME_CHARGE	Презарежда захранващ с енергия Predator
CROUCHMODE (0 или 1)	Сменя приклякване и пълзене за Alien
ALIENBOT	Създава Alien с процесорно управление
GIVEALLWEAPONS	Всички оръжия и боеприпаси
GOD	Безсмъртие (God mode)
LIGHT	Създава светла атмосфера; повтори за по-светла атмосфера
MARINEBOT	Създава Marine Any с процесорно управление
PREDOBOT	Създава Predator1 с процесорно управление
PREDOBOT	Създава Predator1 с процесорно управление
PREDALIENBOT	Създава Predator1-Alien1 с процесорно управление
PRAETORIANBOT	Създава Praetorian Alien1 с процесорно управление
XENOBORG	Създава Xenoborg1 с процесорно управление
SHOWPOLYCOUNT	Показва броя на рендери раните полигони Any
LISTVAR	Извежда вградена в играта помощ (help)
LISTCMD	Изброява cheat командите
TIMESCALE (0.0-1.0	Променя скоростта на играта

Съвети
Pigsticker:
Приключете Ниво 1 (Level I) на средна трудност (Medium Difficutly) с точност 80% или повече и вземете cheat-а "Pigstick". Той пуска около 10 копия от пушката за копия. ИЗКЛЮЧИТЕЛНО ефективен на близко разстояние.
Гадост!:
Приключете второ ниво на средна трудност, събирайки 25 или повече трофея и използвайте cheat-а "SuperGore". Той е self-explanitory и увеличава кървищата около 3-4 пъти.

Deus Ex

Съвети
Получих умения:
Това е един вид дефект, но пък е много полезен. Когато сте в подводната океанска лаборатория и сте изпълнили задачите си, напуснете я и идете да се срещнете с Jock и Gary Savage в хеликоптера. Преди да говорите с Gary Savage, бъдете сигурни, че нямате никакви липси във вашия инвентар и че сте освободили дъщеря му в предишната мисия. Сега идете да говорите с него и той ще се опита да ви даде upgrade canister, но JC ще каже, че му е необходимо място. Ще ви бъдат дадени 500 точки за умения (skillpoints), но не правете място за canister! Поговорете с него отново и ще получите още 500 точки за умения. Продължавайте да говорите с него отново и отново, за да получите толкова точки, колкото искате.
Получих умения отново и отново:
Ниво 12, Vanderberg Air Force Base - идете до първия генератор и го активирайте с кода (5868). Би трябвало да бъдете възнаградени с 100 точки за умения. Ако продължавате да натискате бутона 'Use', ще бъдете възнаграждавани всеки път с по 100 точки за умения. Можете да асоциирате 'Use' с някакъв клавиш, например с клавиша Enter, после поставете нещо достатъчно тежко на клавиша, за да стои натиснат, и оставете компютъра на мира за няколко минути. Бихте могли да получите около 100 000 точки за умения. Повече от достатъчно, за да овладеете всички възможни умения.
Забележка: Ако това не върши работа, опитайте се да хакнете генератора с някакъв инструмент. Аз опитах именно по този начин и се получи. Като че ли има бъг в бъга обаче, тъй като не можах да запиша играта след това и звукът изчезна. Сякаш заработи след като убих няколко гарда и поиграх известно време след последния запис на играта.

Baldur's Gate

Този съвет е предназначен за онези, които ги мързи да се мотаят часове наред пред компютъра, за да си генерират силен герой. Всичко е много просто. Първо трябва да си генерирате персонаж с произволни характеристики - str, dex, con, int, wis, cha. След това запомнете тези характеристики (или си ги запишете на листче). Започнете да играете. След десетина минути идете там, където са характеристиките на героя и ги експортирайте в папка, съответстваща на неговата професия. Излезте от играта. (Може просто да излезете в главното меню и чрез Alt-Tab да отидете в Windows). Отворете произволен текстов редактор (например Notepad), намерете в папката на играта онази папка, в която се съхраняват всички стандартни (експортирани) персонажи, изберете там съответната папка и - ето ги файловете на вашия герой. Сега намерете файла с разширение .gam. Характеристиките на героя се намират някъде към края на файла и са представени под формата на шестнадесетични числа. Те са разположени в друга последователност, не както в играта. Е, сравнявате ги със записаните в началото и променяте всички на 12 (или 18 в десетичната бройна система). Силата може да бъде представена чрез две числа, като второто число е дробно (18/91 и т.н.). Същото това второ число трябва да бъде 64. Тогава силата ви ще стане 18/00 - по-страхотно не може и да бъде. Ами това е, записвате файла, влизате в режим на генериране на героя в играта и избирате Import. Ето ви го и вашият супер герой - играйте на воля. :-)

HTTP://tema.all.bg

web design agency

ПЕРФЕКТНИЯ УЕБ ДИЗАЙН И ПРОГРАМИРАНЕ В ИНТЕРНЕТ

e-mail: tema@all.bg

КОМПЮТЪРЕН СВАТ

магазинът с най-много
компютърна литература
и игри във Варна

WWW.BGSTORE.COM

магазинът с най-много
компютърна литература
и игри в България